

## BAB VII

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil *literature review* mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja, dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku remaja dapat dipengaruhi oleh kecanduan bermain *game online*. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* adalah rendahnya *self-esteem*, rendahnya efikasi diri, keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas, serta kurangnya *self control* dalam diri remaja.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi perilaku yaitu: faktor personal (biologis, sosiopsikologis), faktor situasional (ekologis, rancangan dan arsitektural, temporal, teknologi, suasana perilaku, sosial, stimuli yang mendorong dan memperteguh perilaku, dan psikososial).

#### B. Saran

##### 1. Bagi Profesi Keperawatan

Bagi perawat diharapkan selalu berpegang teguh pada konsep komprehensif saat memberikan pelayanan kepada pasien yang terkena dampak kecanduan *game online*, banyak faktor hendaknya diperhatikan secara teliti agar dapat memberikan pelayanan yang baik.

## 2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil pengkajian ini dapat dipergunakan sebagai bahan referensi guna pengembangan penelitian dan salah satu acuan dalam pelaksanaan catur dharma perguruan tinggi, serta menambah literatur kepustakaan.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggali data secara kualitatif agar dapat menggali lebih dalam tentang persepsi yang dialami oleh remaja yang terkena dampak kecanduan *game online*.

